



KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

RA957



△68000



KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

# GRADIUS<sup>®</sup>

## GOFERの野望



© 1988 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

© 1988 1992 KONAMI

# GRADIUS<sup>®</sup>

## GOFERの野望

△68000  
5"2HDx2

RA957

# GRADIUS II

## GOFERの野望

興奮が興奮を呼ぶ超時空間の戦い。

あなたを魅了するリアルタイムが

ここに出現する。

あのグラディウスを更にパワーアップ。

ゲームフリーク待望の

シューティングゲームの最高傑作。



ゲームセンター版をハイレベルに移植

MIDI/内蔵音源対応

(ローランド社MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、CM-300、CM-500)

※MIDIを使用するには別売のMIDIボード(SHARP)CZ-6BM1、

または(SYSTEM SACOM)SX-68Mが必要です。

RAM対応

(2Mバイト以上のメモリを搭載したハードを持ついる方は、オンメモリでプレイできます)

※もちろん、1Mバイトでも通常プレイができます。

ハードディスク対応

キーボード及びジョイスティック操作対応

(マウスの操作対応はしていません)

グラディウスII設定資料集付き

(THE OFFICIAL ART OF GRADIUS II)

5"2HD×2枚組



■ 本製品を無断で複写すること及び其複製に使用することを禁じます。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL 03-3264-5678(代)

©1988 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

No. 352935



T4988602573497

MADE IN JAPAN

¥9,800

消費税別



KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

© 1988 1992 KONAMI

GRADIUS II

®

68000

5"2HD×2

RA957

KONAMI®

KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

RA957

△▽68000

# GRADIUS®

GOFERの野望



## USER'S MANUAL

GRADIUS II® and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD.

©1988 1992 KONAMI All rights reserved.



バクテリアン特殊部隊ゴーフアーの侵略から母なる惑星  
グラディウスを救うため、新開発の超時空ファイター  
“ピックパイパー”が発進した……。

ゲームセンターのシューティングゲームの名作「GRADIUS」の  
続編で、そのパート1をはるかに上回ると絶賛された  
「GRADIUS II ゴーフアーの野望」がX68000に  
完全に近い移植で完成しました。

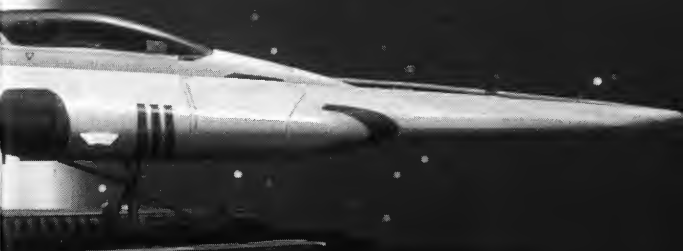
今回は特にグラディウスファンの皆様のために「X68000バージョン」と  
さらにゲームセンター版の内容をできる限り再現した  
「アーケードバージョン」を用意してあります。  
それでは「GRADIUS II ゴーフアーの野望」をお楽しみください。

このたびは、「GRADIUS II ゴーフアーの野望」をお買い上げた  
だきまして、誠にありがとうございます。  
プレイする前にこのユーザーズマニュアルを、必ずお読みいただくよう  
お願いいたします。

# GRADIUS

GOFERの野望

©1988 1992 KONAMI All rights reserved.



## ■もくじ■

起動方法／4

コンフィギュレーション／6

サウンドモード／7

MIDI対応／8

遊び方／11

操作方法／12

画面説明／12

パワーアップ／13

ユーザーサポート／15

謹告

WARNING

「GRADIUS II ゴーファアの野望」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

「GRADIUS II ゴーファアの野望」 is an original game developed by KONAMI CO., LTD. KONAMI CO., LTD. reserved all the copy rights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

# 起 動 方 法

■ 起動方法には以下の4種類があります。

## ① ノーマル起動方法

通常、X68000バージョンでゲームをプレイする場合の起動方法です。

## ② RAM対応起動方法

RAMが2Mバイト以上ある場合、ゲーム中のディスクからのロードを無くすることができます。

## ③ HD対応起動方法

ハードディスクが内蔵及び接続されている場合、ディスク内容をハードディスクにインストールして、ロード時間を短縮させることができます。

(注意)ハードディスクの既存のデータが破壊されても保証いたしません。

## ④ アーケードバージョンでの起動方法

よりアーケードゲームに近い感覚で楽しんでいただくために、アーケードバージョンが用意されています。

※通常はX68000バージョンで立ち上がります。

### ■ 各起動方法の操作説明

## ① ノーマル起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0に、ディスクBをドライブ1にセットして **POWER** スイッチを入れて立ち上げます。

〔ハードディスクを内蔵及び起動時にハードディスクから立ち上がるよう設定されている場合、**OPT.1** キーを押しながら **POWER** スイッチを入れます。〕

## ② RAM対応起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0に、ディスクBをドライブ1にセットし、**F9** キーを押しながら **POWER** スイッチを入れて立ち上げます。

〔ハードディスクを内蔵及び起動時にハードディスクから立ち上がるように設定されている場合、**F9** キーと **OPT.1** キーを同時に押しながら、**POWER** スイッチを入れます。〕

## ③ HD対応起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0にセットし、**F8** キーと **OPT.1** キーを同時に押しながら **POWER** スイッチを入れて立ち上げます。

〔ディスクの内容をハードディスクにインストールしていない場合は、ハードディスク対応起動ができません。ハードディスクへのインストール方法(P.5を参照)に従ってインストールを行ってください。〕

## ④ アーケードバージョンでの起動方法

上記の各起動方法に **F10** キーを同時に押して立ち上げます。

## ■ハードディスクへのインストール方法

ディスクBをドライブ0に、ディスクAをドライブ1にセットして、**[OPT.1]** キーを押しながら **[POWER]** スイッチを入れると、インストール用のプログラムが立ち上がります。

画面の指示にしたがってインストールを行ってください。

(注意) ハードディスクのAドライブの空き容量が2Mバイト以上必要で、ルートディレクトリには、自動的にRA957というディレクトリが作成されます。

## ■ゲームスタート及び各モードへの入り方

### ●X68000バージョンの場合

タイトル画面のメニューから、ジョイスティックかテンキーの上下で選択し、

**[A]** **[B]** ボタンもしくは、**[Z]** **[X]** **[C]** キーのいずれかで決定してください。

また、ファンクションキーも各モードに対応しています。

### ●アーケードバージョンの場合

ファンクションキーで実行されます。

### ●ファンクションキーの一覧

<b>F 1</b>	1Pスタート	
<b>F 2</b>	2Pスタート	
<b>F 3</b>	コイン入力(アーケードバージョンのみ)	
<b>F 4</b>	コンフィギュレーションに入る(X68000バージョンのみ)	
<b>F 5</b>	サウンドモードに入る(X68000バージョンのみ)	
<b>F 6</b>	31kHz/15kHzモードの切り替え	
<b>F 7</b>	コンティニュー時のコンティニューキャンセル(ゲームオーバーになる)	
<b>F 8</b>	ハードディスク対応	ゲーム起動時に設定 ( <b>[F8]</b> <b>[F9]</b> <b>[F10]</b> キーは同時に 複数設定による起動が可能です。
<b>F 9</b>	2M以上のRAMに対応	
<b>F10</b>	アーケードバージョンに入る	

# コンフィギュレーション

X68000バージョンのみにコンフィギュレーションがあります。

タイトル画面中でCONFIGURATIONを選択するとコンフィギュレーション画面に変わります。

項目をジョイスティックかテンキーの上下で移動させ左右で選択してください。EXITで各項目が決定され、コンフィギュレーションのモードから抜け出せます。

## ●PLAYER(プレイヤーの機数設定)

プレイヤー数を2機、3機、4機、7機、の中から設定できます。

## ●LEVEL(ゲームの難度設定)

ゲームの難度を設定できます。

- PRACTICE(練習用)
- EASY(易しい)
- NORMAL(普通)
- DIFFICULT(難しい)
- VERY DIFFICULT(大変難しい)

## ●TITLE(タイトルとコンティニューの設定)

タイトルを変えることができます。

- JAPAN(コンティニュー無し)
- USA(コンティニュー有り)

## ●SHOT(連射設定)

ショットに連射機能を付けることができます。

- AUTO ON(連射ON)
- AUTO OFF(連射OFF)

## ●BONUS(ボーナス設定)

設定した得点になるとプレイヤー機が1機増えます。設定は4パターンあるのでその内から選んでください。

- 1回目20,000点、2回目以後70,000点毎で1機増加。
- 1回目30,000点、2回目以後80,000点毎で1機増加。
- 1回目20,000点、2回目以後増加なし。
- 1回目70,000点、2回目以後増加なし。

## ●JOY(ボタン設定)

ジョイスティックの[A][B] ボタンの機能を切り換えることができます。操作しやすい設定に変えてください。

## ●KEY(キーボード設定)

   キーの各機能を切り換えることができます。



# サウンドモード

タイトル画面中でSOUND MODEを選択するとサウンドモード画面に変わります。

項目をジョイスティックかテンキーの上下左右で選択、**[A]****[B]** ボタンもしくは**[Z]****[X]****[C]** キーのいずれかで決定してください。

EXITでサウンドモードから抜け出せます。

## ● MUSIC (MIDI使用時の音量バランス設定、BGMテスト)

### ● BALANCE TEST

X68000本体の内蔵音源とMIDI音源の音声バランスを調整できます。

X68000本体の内蔵音源とMIDI音源の順に交代で音が聞こえてきますので、それぞれが同じ音量で聞こえるように調整してください。

### ● その他

ゲームの中の全BGMを聴くことができます。

## ● S E (効果音テスト)

ゲームの効果音を聞くことができます。

## ● MODULE (音源設定)

### ● INTERNAL

X68000本体の内蔵音源のみになります。

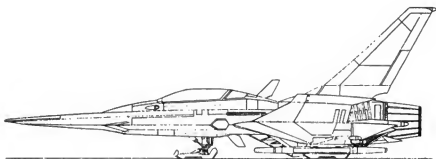
### ● MIDI MT-32

X68000本体の内蔵音源にMT-32、CM-32L、CM-64、CM-500のMIDI音源がプラスされ、BGM効果音ともに内蔵音源にシンクロ演奏されます。

### ● MIDI SC-55

X68000本体の内蔵音源にSC-55、CM-300、CM-500のMIDI音源がプラスされます。

この時BGMはMIDI音源のみの出力で、内蔵音源とのシンクロ演奏はされません。



# MIDI 対応

## ①MIDI/内蔵音源・シンクロ対応

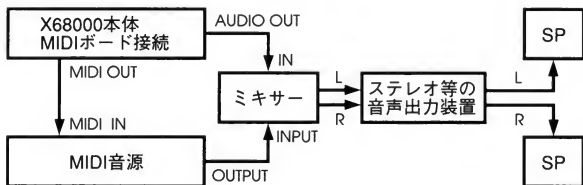
このゲームは、ローランド社製MIDI音源(MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、CM-300、CM-500)に対応していますので、別売りのMIDIボード(CZ-6BM1(SHARP)、またはSX-68M(SYSTEM SACOM))と接続すると、内蔵音源に加え、さらに迫力ある豪華なサウンドでゲームを楽しむことができます。

※注：CM-64のPCM音源部には対応していません。

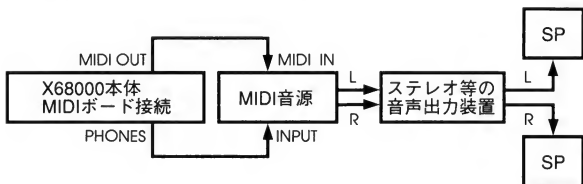
CM-500のモードA・Dには対応していません。

## ②MIDI音源の接続方法

[接続例1] MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、  
CM-300、CM-500の場合



[接続例2] SC-55、CM-300の場合



※注：SC-55、CM-300本体にはオーディオミキシング機能が付いていますので、接続例2(左下図)のようなセッティングもできます。  
このとき、X68000内蔵音源とSC-55との音量調整はX68000側のボリュームで行ってください。

### ③MIDI音源の設定

#### ●ゲームを起ち上げる前に//

[MT-32、CM-32L、CM-64、CM-300の場合]

X68000本体とMIDI音源、ミキサー、ステレオ等の周辺機器が正しく接続されているかどうか確認してから、電源を入れてください。

[SC-55の場合]

X68000本体とMIDI音源、その他の周辺機器が正しく接続されているかどうか確認した後、必ずINSTRUMENTの◀と▶のキーを押しながら電源を入れてください。

この後、SC-55のディスプレイに“Init All, Sure?”と表示されるので **ALL** キーを押してください。これでSC-55の音源の起ち上げは、終了です。

[CM-500の場合]

X68000本体とMIDI音源、その他の周辺機器が正しく接続されているかどうかを確認した後、音源設定でMT-32を選択する場合は“モードB”を、SC-55を選択する場合は“モードC”をモード切り換えスイッチで選択して電源を入れてください。

※ゲームを起ち上げる前には、必ず電源を入れ直してください。

※音色等、個人で設定を変更されている方は他のMIDI機器(シーケンサー等)にデータをセーブするか、メモをしてから使用してください。

※MIDI音源を使用する場合、上記の操作を行わずに起ち上げた場合、正しい状態で発音されない場合があります。

#### ●ゲームを始める前に //(サウンドモード画面での設定)

- 「MODULE」でMIDI音源を決定してください。

初期設定はINTERNALになっています。

- 「MUSIC」の「BALANCE TEST」で内蔵音源(OPM、ADPCM)との音量バランスを設定してください。

※くわしくは、P.7の「サウンドモード」をお読みください。

また、効果音はMIDI対応となっておりません。

#### ④MIDI使用上の注意

- MIDI音源にはアンプ、スピーカーは装備されていませんので、ステレオ等の音声出力装置に接続してお楽しみください。
- MIDIケーブルが5m以上(MIDI規格)の場合、信号が正常に伝わらない場合があります。
- MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、CM-300、CM-500以外のMIDI音源を使用の場合、音色が違ったり音が鳴らない場合があります。
- MIDI端子より出力される送信データは個人で楽しむ以外、無断で使用することは法律で禁じられています。

#### MIDIについて

Musical Instrument Digital Interface の略で、音楽の演奏情報や音の切り替え情報などを楽器等の対応機器間で伝えることのできる世界統一規格です。

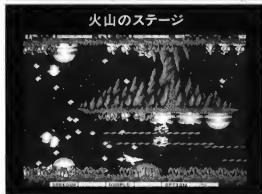
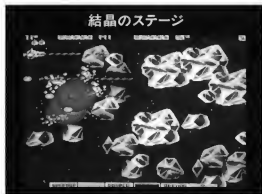
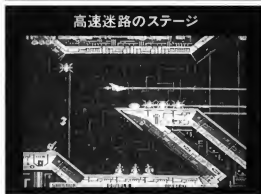
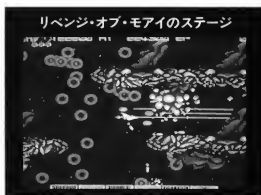
MIDI規格に対応していれば、メーカーや楽器の種類が異なっても、機器に応じて演奏情報を伝えられます。

MIDIについて詳しく知りたい方は、市販の専門誌などをお読みください。



# 遊 び 方

自機のビックパイパーをコントロールして、迫り来る敵を破壊し、ステージを進めていきます。ステージは全部で8ステージあります。

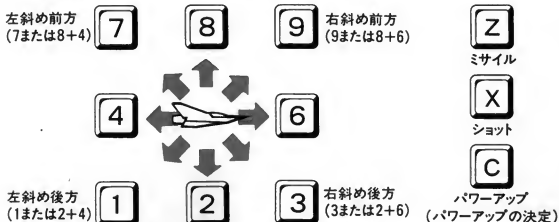


# 操 作 方 法

このゲームはキーボード及びジョイスティックで操作が可能です。  
 お好みの操作方法でお楽しみください。  
 それぞれの操作は下記の通りです。

## ■キーボード操作

**8方向移動** 自機(ビックバイパー)の移動・モードの選択



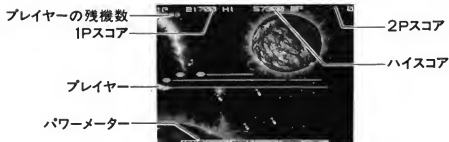
## ■ジョイスティック操作

**8方向移動** 自機(ビックバイパー)の移動・モードの選択



※ジョイスティックはJOY STICK 1に接続して使用してください。

# 画 面 説 明



# パワーアップ

## ■パワーメーターセレクト

ゲームの初めにパワーメーターをセレクトします。

●ウェポンモジュールのセレクト(4種類の中からセレクトします。)

SPEED UP スピードアップ	MISSILE ミサイル	DOUBLE ダブル	LASER レーザー	OPTION オプション
SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION
SPEED UP	SPREAD BOMB	TAIL GUN	LASER	OPTION
SPEED UP	PHOTON TORPEDO	DOUBLE	RIPPLE	OPTION
SPEED UP	2-WAY	TAIL GUN	RIPPLE	OPTION

●シールドのセレクト(2種類の中からセレクトします。)

? シールド	SHIELD	FORCE FIELD
-----------	--------	-------------

※X68000バージョンのUSA選択時の注意

「VULCAN VENTURE」のパワーメーターセレクトの名称が違います。効果は同じです。

- RIPPLE→PULSE
- OPTION→MULTIPLE

## ■パワーアップカプセル

赤色の敵、もしくは編隊の敵を全滅させるとパワーアップカプセルが現われます。

赤色のパワーアップカプセルを取ることにより、パワーメーターに表示されたパワーアップの種類が順番に光り、パワーアップできることを知らせます。












希望するパワーアップが光ったら、パワーアップキー(ボタン)を押してください。自機がパワーアップします。同時に数種のパワーアップが可能です。

青色のパワーアップカプセルは、敵及び敵の弾を消す全滅カプセルです。

※「DOUBLE」と「LASER」の併用はできません。



■各パワーアップの説明

<b>SPEED UP</b>		最大5段階までスピードアップします。
<b>MISSILE</b>		前下方向にミサイルを発射、地表の敵を破壊します。
<b>SPREAD BOMB</b>		前下方向にミサイルを発射、地面に当たると広範囲の爆発が起こります。
<b>PHOTON TORPEDO</b>		前下方向にミサイルを発射、地表の敵を破壊します。小さな敵は貫通します。
<b>2-WAY</b>		上下2方向同時にミサイルを発射します。
<b>DOUBLE</b>		通常ショットの他に、前上方向にショットを発射します。
<b>TAIL GUN</b>		通常ショットの他に、後方向にショットを発射します。
<b>LASER</b>		貫通力のあるレーザーです。
<b>RIPPLE(PULSE)</b>		リング型レーザーです。
<b>OPTION (MULTIPLE)</b>		プレイヤーと同じ攻撃力を持つ分身を最大4個まで付けることができます。
<b>SHIELD</b>		プレイヤーの前に2個付き、前方からの攻撃を16回防ぎます。
<b>FORCE FIELD</b>		プレイヤーの全体を包み、全方向からの攻撃を3回防ぎます。



# ユーザーサポート

## ■パッケージ内容

「GRADIUS II ゴーファアの野望」には、次の物が入っています。

ゲームディスク	2枚
ユーザーズ マニュアル(本書)	1冊
オフィシャル アート オブ グラディウスII	1冊

## ■トラブルについて

### ●ロードしない時

プログラムが正常に動かなかったり、ロードできなかった場合には、もう1度P.4の起動方法をお確かめください。それでもプログラムが正常に動かない場合は、弊社までご連絡ください。

### ●ディスクを壊してしまった時

お客様の操作ミスで、ディスクが壊れてしまった場合は、実費で交換いたします。弊社にディスクをお送りいただく前に必ず、電話等でご連絡いただきますようお願いいたします。

## ■使用上の注意及びお願い

### ●ディスクの取扱いは十分注意し、次のことを守るようお願いいたします。

- ディスクのアクセス中（アクセス表示ランプが赤色）は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。
- ディスクをほこりや湿気の多い所、磁気のある所に置かないよう注意してください。

### ●このゲームはマウスでの操作はできません。

### ●長時間にわたりゲームをする時は、1時間毎に10分～20分の休憩をしましょう。

- ・落丁、乱丁を除き、この取扱説明書は再発行はいたしません。
  - ・この商品は、コナミ株式会社が開発したオリジナル商品です。  
当社の許可なく映像、音響、プログラム、印刷物等の複製や賃貸業での使用を禁じます。
  - ・商品は慎重に検査し、万全を期して出荷していますが、万一お気付きの点がありましたら、下記のコナミ営業部「X68000係」までご連絡ください。  
関東地区◆〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL 03-3264-5678(代)  
関西地区◆〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4 TEL 06-456-4567 (代)
- なお、商品を直接お送りいただく前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願いいたします。



## コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)3264-5678代  
〒530 大阪市北区梅田1丁目11-4 TEL(06) 456-4567代

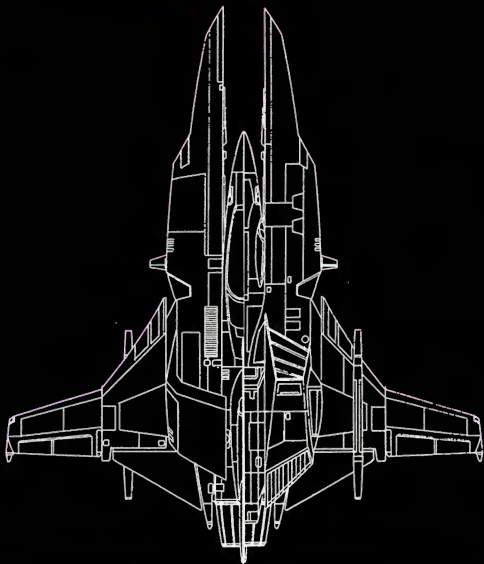
© 1988 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

X 68000

THE OFFICIAL ART OF

# GRADIUS®

GOFERの野望



GRADIUS® and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD.

©1988 1992 KONAMI All rights reserved.

# STAFF

---

DIRECTOR	—————	Y.HARUKI
GAME PROGRAMMER	—————	MOAI.SASAKI
		K.ENDOH
		I.AKADA
GRAPHIC DESIGNER	—————	T.MIYOSHI
		H.MATSUDA
		T.NISHIWAKI
SOUND EDITOR	—————	H.INOUE
		M.IKARIKO
MAIN ILLUSTRATION	—————	AKIRA NISHIMURA
SPECIAL THANKS	—————	AC.GRADIUS II TEAM

## USER'S MANUAL

VISUAL EDITOR	—————	M.YOSHIHASHI
SUB EDITOR	—————	T.MIYOSHI

## THE OFFICIAL ART OF GRADIUS II

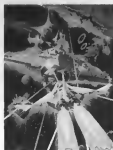
VISUAL EDITOR	—————	M.YOSHIHASHI
VIC VIPER DESIGN	—————	T.MIYOSHI
MODEL DESIGN	—————	TORU SAEGUSA
ENEMY ILLUSTRATION	—————	T.MIYOSHI
		H.MATSUDA
		T.NISHIWAKI
ARMAMENT ILLUSTRATION	—————	HAZIME KATOKI
TITLE ILLUSTRATION	—————	TERUKAZU IWAO



# INTRODUCTION

## プロフィール

### グラディウス(GRADIUS)



コナミバブルシステム第2段として発表された。

パワーカプセルを集めてパワーメーターにあるパワーアップをするという独自のシステムと、分身であるオプションの概念を取り入れた革命的な発想とともにデビューした。

■発売日●1985年5月29日

■画面構成●横画面(サイドビュー)、強制横スクロール

■ステージ数●全7面(ループ)

### サラマンダ(沙羅曼陀)



グラディウスの流れを組んだ、ステレオサウンド機能付のオリジナル筐体として発表された。

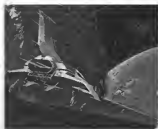
グラディウスとの違いは、二人同時プレイができること。そしてパワーアップが、カプセルを集める方式ではなくパワーアップユニットを拾うものであった。

■発売日●1986年7月4日

■画面構成●横画面(サイド&トップビュー)強制横&縦スクロール

■ステージ数●全6面(ループ)

### ライフフォース(LIFE FORCE)



ゲーム内容は、サラマンダとほぼ同じだが登場キャラが多少違う。

サラマンダとの大きな違いは、パワーアップがグラディウスと同じシステムである。

■発売日●1987年6月26日

■画面構成●横画面(サイド&トップビュー)強制横&縦スクロール

■ステージ数●全6面(ループ)

### グラディウスII (GRADIUS II ゴーファアの野望)



グラディウスの続編。

4種のパワーメーターから選択できるようになり、戦略性が増して攻略法にもバリエーションが生まれた。

ゲーム性や完成度の高さでは多くのマニアに支持されて、第2回ゲームスト大賞を受賞した。

■発売日●1988年3月24日

■画面構成●横画面(サイドビュー)強制横スクロール

■ステージ数●全8面(ループ)

## 開発秘話

### ●グラディウス開発秘話



ある程度完成した頃、ロケテスト（秘密で開発中のゲームを実際のゲームセンターに入れてみてユーザーの反響をチェックする）を行なった。

企画上は3ショットボタン仕様になっていたが、ロケーション（ゲームセンター）の当時最も一般的な筐体（ゲーム機本体）は3ショットボタンではなく2ショットボタンであったため、2ショットボタン用に変更してテストを行なった。

結果は、ゲーム性を損ない面白さを十分引き出せないため、現バージョンの3ショットボタン仕様に戻した。

企画を終えプレゼン（開発部が営業部へ新商品の発表をする）を行なった時、多数の批判を受けた。

「各ステージのつながりが無く、支離滅裂だ！」と言うのである。

当時は、単一シチュエーション（場面設定）のゲームしか無く、グラディウスの様なゲームが無かったためであった。しかし我々の狙いは「様々な宇宙を体験させる」であり、説得し半ば強引に開発を進めて、今のグラディウスがある。

### ●沙羅 曼蛇開発秘話



グラディウスから一年後に「二人同時プレイのグラディウス」をテーマに開発したのが沙羅 曼蛇である。

実は開発中のパワーアップシステムは、パワーメーターのグラディウスと同仕様になっていた。



しかし開発中の評価で強い者（する賢いプレイヤー）と二人同時プレイを行なうと強力にパワーアップして、相手との差が激しくなる現象が見られたため、現バージョンの仕様に変更した。だが、開発スタッフは旧バージョンの企画も捨てきれず、その後多くのゲームファンの意見も取り入れたライフフォースとして復活したのだ。

### ●グラディウスII開発秘話



グラディウスの時から暖めていた高速ステージやクリスタルステージを、今回採用した。また開発スタッフもグラディウスを知り尽くした者達なので、完成度もさらに高いものに仕上がった。そういった意味からグラディウスは、グラディウスIIにて完成したと思っている。

# STORY



バクテリアン。

とどまる事を知らない闇の力は、急速に膨張し、  
無数の銀河が次々と呑まれていく……。

今から2年前、惑星グラディウスは突如として現れたバクテリアン  
からの攻撃にさらされていた。

その強大なパワーの前に苦戦を強いられたグラディウス防衛軍は、  
スターファイター“ビックバイパー”の戦線投入を決意する。  
それは、エネルギー制御に問題を抱えたまま開発停止となった病め  
る前世の遺物“超時空兵器”であった。

ビックバイパーは壮絶な死闘の末、バクテリアンの要塞“ゼロス”  
を撃破し、グラディウスに勝利をもたらした。

そして、超時空兵器の重要性を認識した軍は、開発プロジェクトを  
再始動させたのである。

そして今、バクテリアンの猛威は再び惑星グラディウスを襲った。  
防衛軍が必死の攻防を続ける間にも、その圧倒的な力に主要都市の  
大半が消滅していく……。

超時空兵器の開発は急ピッチで進められてはいたが、エネルギー制  
御の問題は今だ解決されていなかった。

バクテリアンの特殊部隊“ゴーファー”の前に最後の防衛線も破ら  
れようとしているその時、一機のスターファイターが発進した。

人々の最後の希望を受けて、再びビックバイパーが舞い上がったのだ。





# VIC VIPER

## COCKPIT

キャノピーは複合ガラスでできており飛行時は完全にシールドされ、パイロットの位置は外側から確認できなくなる。

コンソールは、通常飛行の場合は前面のモニターだけで行なう。戦闘時は全周囲のモニタリングが必要なため、座席のすぐ後ろから伸びているヘッドギアをパイロットの頭部に装着する。このヘッドギアは、内面に張りめぐらされたモニターに機体周囲の状況や飛行データ等全ての情報が映し出される。またパイロットの両手のポジションは、基本的に右のコントロールスティックと左のスロットルレバーに置かれる。左右のコンソール等にも多くのスイッチ類があるが、戦闘時はコントロールスティックとスロットルだけで、ほとんど腕を動かさず、手首だけで操縦と武器操作が可能である。





# VIC VIPER

## ARMAMENT

### SHOOT (SHOOT & DOUBLE & TAIL GUN)

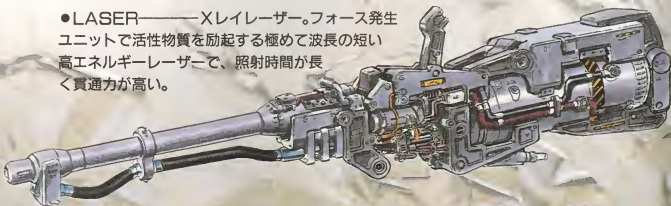
50mmの徹甲弾を発射するオートマチックガン。レーザー兵器の様な高エネルギーは持たないが、機体への負担が少なく確実な火器である。対空対地を目的とした近距離用兵器で、あまりパワーがあるものではない。(小さな敵でも貫通しない) 可動砲身のため、上45度発射方向を動かせる。単砲身で命中精度は高いがフルオート射撃の機能はない。



### LASER

ピックパイパーの形を特徴付けている前方部の先割れの部分は、フォース発生ユニットである。ピックパイパーの多機能レーザーはこのユニットを通して生まれる。

●LASER——Xレイレーザー。フォース発生ユニットで活性物質を励起する極めて波長の短い高エネルギーレーザーで、照射時間が長く貫通力が高い。



●RIPPLE——フォース発生ユニットでレーザーを散開させ広範囲の敵を倒す。そのため貫通力が弱い。

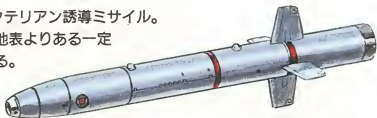


## MISSILE

対バクテリアンとは、バクテリアン特有のエネルギーに反応して破壊力を高める弾頭を使用しており、単体ではあまり破壊力がない。

### ●MISSILE——対バクテリアン誘導ミサイル。

敵レーダーを避けるため、地表よりある一定の高さで飛行する機能がある。



### ●SPREAD BOMB——

慣性誘導核爆弾。強化弾頭で広範囲の敵を倒す。



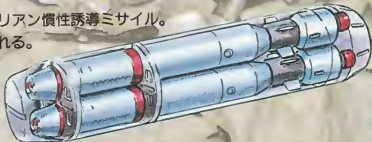
### ●PHOTON TORPEDO——対バクテリアン空対地ミサイル。

主に地上などの建築物の破壊が目的で、小さな敵なら接触しても貫通してしまう。



### ●2-WAY——対バクテリアン慣性誘導ミサイル。

発射後、上下2方向に分割される。

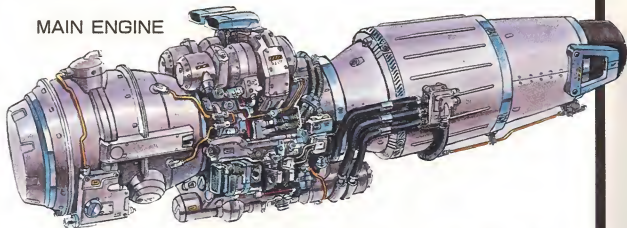




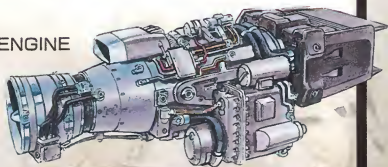
# VIC VIPER

## ENGINE

MAIN ENGINE



SUB ENGINE



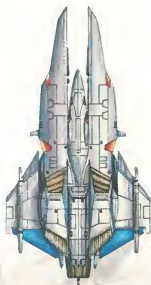
MAIN  
ENGINE

SUB  
ENGINE



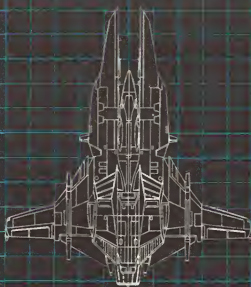
## DETAILS

### VIC VIPER MARKING



### VIC VIPER MODEL BP-827Z STAR FIGHTER

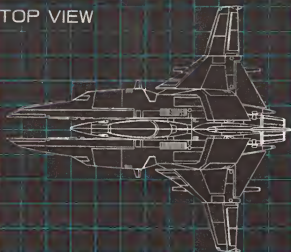
BOTTOM VIEW



SIDE VIEW



TOP VIEW



# VIC VIPER

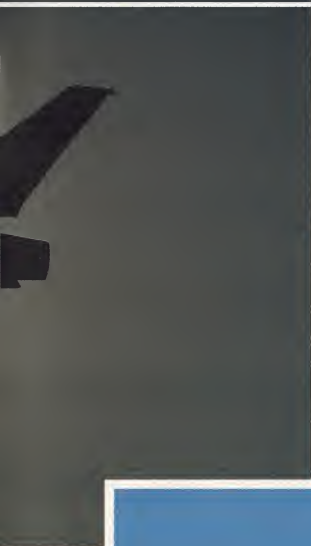






# VIC VIPER





# VIC VIPER





# VIC VIPER



# MAKING OF VIC VIPER





# ENEMY

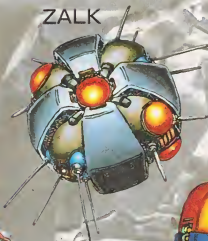
KILL



ANOZEL



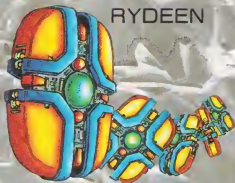
ZALK



JT-16



RYDEEN



ZUBU II



TBUST





DEATH MOLE



GATU



PUMI



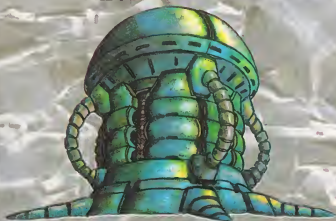
SEFON



RGOLIST



KEY

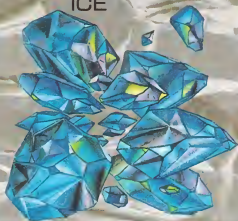


CARST DACER



# ENEMY

ICE



HOPPING MOAI



PUCHI  
MOAI



MAKSURION



OPTION  
HUNTER



ROPER



FIRE DRAGON





PHOENIX  
(STAGE1:BOSS)

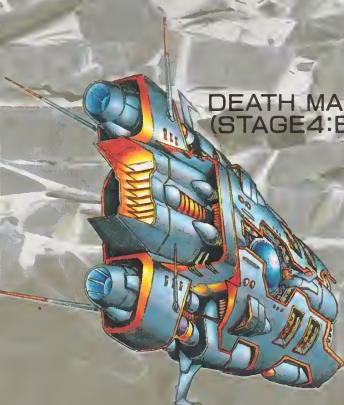


BIG EYE  
(STAGE2:BOSS)



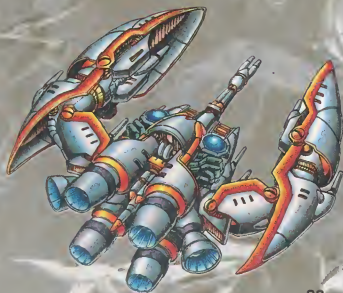
CRYSTAL CORE  
(STAGE3:BOSS)

# ENEMY



DEATH MARK II  
(STAGE 4: BOSS)

BIG MOAI  
(STAGE 5: BOSS)



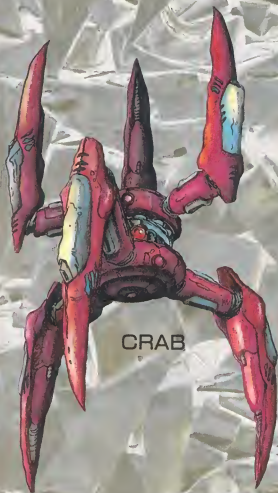
BIG CORE MARK II  
(STAGE 6: BOSS)



COVERED CORE  
(STAGE7:BOSS)



CRAB



GOFER  
(STAGE8:BOSS)



# MUSIC SCORE

## 1st BGM Burning heat

### 楽譜

(第1ステージ・BGM)

PERCVR

METAL

HYPER4TH

PERCVR + DRUMS1

DRUMS2

DRUMS HT HT LY

The first system of the musical score for '1st BGM Burning heat'. It consists of five staves. The first staff is labeled 'PERCVR' and contains a single note. The second staff is labeled 'METAL' and contains a series of eighth notes. The third staff is labeled 'HYPER4TH' and contains a series of eighth notes. The fourth staff is labeled 'PERCVR + DRUMS1' and contains a series of eighth notes. The fifth staff is labeled 'DRUMS2' and contains a series of eighth notes. The sixth staff is labeled 'DRUMS HT HT LY' and contains a series of eighth notes.

The second system of the musical score for '1st BGM Burning heat'. It consists of five staves. The first staff contains a series of eighth notes. The second staff contains a series of eighth notes. The third staff contains a series of eighth notes. The fourth staff contains a series of eighth notes. The fifth staff contains a series of eighth notes.

HEAVY

HARDST

HARDER

The third system of the musical score for '1st BGM Burning heat'. It consists of five staves. The first staff is labeled 'HEAVY' and contains a series of eighth notes. The second staff is labeled 'HARDST' and contains a series of eighth notes. The third staff is labeled 'HARDER' and contains a series of eighth notes. The fourth staff contains a series of eighth notes. The fifth staff contains a series of eighth notes.

The fourth system of the musical score for '1st BGM Burning heat'. It consists of five staves. The first staff contains a series of eighth notes. The second staff contains a series of eighth notes. The third staff contains a series of eighth notes. The fourth staff contains a series of eighth notes. The fifth staff contains a series of eighth notes.

→ 5th  
PERCUSSION + HORN

METAL

SYNTHESIZER

This system contains the first system of a musical score. It features five staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a 4/4 time signature. It contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff is also in treble clef and contains a similar melodic line. The third staff is in treble clef and contains a sustained chord. The fourth staff is in bass clef and contains a rhythmic line of eighth notes. The fifth staff is in bass clef and contains a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes. A double bar line is present after the third staff. Above the double bar line, there are three labels: '→ 5th', 'PERCUSSION + HORN', and 'METAL'. Below the double bar line, there are two labels: 'SYNTHESIZER' and 'METAL'.

This system contains the second system of the musical score. It features five staves. The top staff is in treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff is also in treble clef and contains a similar melodic line. The third staff is in treble clef and contains a sustained chord. The fourth staff is in bass clef and contains a rhythmic line of eighth notes. The fifth staff is in bass clef and contains a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes. A double bar line is present after the third staff.

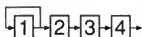
This system contains the third system of the musical score. It features five staves. The top staff is in treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff is also in treble clef and contains a similar melodic line. The third staff is in treble clef and contains a sustained chord. The fourth staff is in bass clef and contains a rhythmic line of eighth notes. The fifth staff is in bass clef and contains a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes. A double bar line is present after the third staff.

This system contains the fourth system of the musical score. It features five staves. The top staff is in treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff is also in treble clef and contains a similar melodic line. The third staff is in treble clef and contains a sustained chord. The fourth staff is in bass clef and contains a rhythmic line of eighth notes. The fifth staff is in bass clef and contains a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes.

# TONE LIST

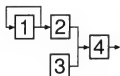
## 1st BGM OPM音色データ

### 1.音色名 EBASS1 Algorithm 0・Feedback 3



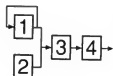
オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	30	13	8	6	11	45	2	7	3	0	0
OPERATOR 2	28	6	10	6	11	32	3	0	3	0	0
OPERATOR 3	28	4	3	6	3	19	2	0	3	0	0
OPERATOR 4	28	1	5	6	2	8	2	1	3	0	1

### 2.音色名 EBASS2 Algorithm 3・Feedback 7



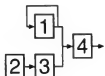
オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	14	0	15	13	34	2	13	0	0	0
OPERATOR 2	31	13	0	15	13	24	0	1	0	0	0
OPERATOR 3	31	9	0	7	13	24	0	0	0	0	0
OPERATOR 4	31	9	0	8	13	8	0	0	0	0	1

### 3.音色名 PEROBR Algorithm 1・Feedback 7



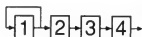
オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	17	19	12	4	26	0	11	0	0	0
OPERATOR 2	31	17	0	3	1	8	0	1	0	0	0
OPERATOR 3	31	11	0	3	0	40	0	1	0	0	0
OPERATOR 4	25	31	0	5	0	8	0	2	0	0	1

### 4.音色名 METAL Algorithm 2・Feedback 7



オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	8	6	7	5	25	2	5	7	0	0
OPERATOR 2	6	20	2	1	0	15	0	0	3	0	0
OPERATOR 3	31	11	4	3	0	18	1	1	7	0	0
OPERATOR 4	27	20	3	8	2	8	0	0	3	0	1

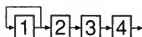
### 5.音色名 HEAVY Algorithm 0・Feedback 6



オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	6	0	6	15	26	0	0	0	0	0
OPERATOR 2	31	31	0	6	0	28	0	0	0	0	0
OPERATOR 3	31	31	0	6	0	22	0	0	0	0	0
OPERATOR 4	31	31	0	6	0	8	0	0	0	0	1



# 6. 音色名 HARDBR Algorithm 0・Feedback 7



オペレータ	パラメータ											
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS	
OPERATOR 1	16	15	0	3	3	37	0	3	3	0	0	
OPERATOR 2	19	31	0	3	0	34	0	1	0	0	0	
OPERATOR 3	26	31	0	3	0	28	0	1	0	0	0	
OPERATOR 4	27	31	0	4	0	8	0	1	0	0	1	

# 7. 音色名 HARPS1 Algorithm 4・Feedback 3



オペレータ	パラメータ											
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS	
OPERATOR 1	26	19	0	0	2	8	2	3	6	0	0	
OPERATOR 2	23	8	6	5	3	10	2	1	3	0	1	
OPERATOR 3	15	16	0	0	2	8	3	0	2	0	0	
OPERATOR 4	23	8	6	5	3	15	2	4	1	0	1	

# 8. 音色名 HARD4TH Algorithm 4・Feedback 7



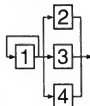
オペレータ	パラメータ											
	R	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS	
OPERATOR 1	31	7	0	8	1	23	0	4	7	0	0	
OPERATOR 2	31	31	0	8	0	16	0	4	7	0	1	
OPERATOR 3	31	7	0	8	1	13	0	3	3	0	0	
OPERATOR 4	31	31	0	8	0	16	0	3	3	0	1	

# 9. 音色名 SYNLEAD Algorithm 4・Feedback



オペレータ	パラメータ											
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS	
OPERATOR 1	31	31	0	4	0	28	0	2	3	0	0	
OPERATOR 2	18	31	0	6	0	10	0	2	3	0	1	
OPERATOR 3	31	21	0	4	0	25	0	1	7	0	0	
OPERATOR 4	18	31	0	6	0	10	0	1	7	0	1	

# 10. 音色名 HORN Algorithm 5・Feedback 7



オペレータ	パラメータ											
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS	
OPERATOR 1	12	8	1	8	2	31	1	1	0	0	0	
OPERATOR 2	15	5	0	9	2	11	0	1	0	0	1	
OPERATOR 3	16	1	0	9	2	11	1	2	0	0	1	
OPERATOR 4	18	2	0	0	1	11	0	1	0	0	1	



© 1988 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

4438

1 0 1 - 0 0

0 0 9

差出有効期間  
平成4年8月  
31日まで

切手を貼らず  
にお出してくだ  
さい。

(受取人)

東京都千代田区神田

神保町3丁目25

コナミ株式会社

PC係

氏名	フリガナ	性別	1. 男
			2. 女
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>	都道府県	
住所	フリガナ		
電話番号	(                      )                      -		
生年月日	3.大・5.昭・7.平	年	月
		日	年齢
歳			
お 仕 事	1                      2                      3                      4                      5                      6                      99 小学生・中学生・高校生・専門学校・大学生・会社員・その他 (                      )		
あなたの持っているものに、○をつけてください			
1.ファミコン    2.ゲームボーイ    3.その他携帯ゲーム機    4.スーパーファミコン			
5. PCエンジン    6.メガドライブ    7. MSX [ 1. 2. 2 + ]    8. X68000			
9. PC88                      10. PC98                      11. FMタウンズ                      99. その他 (                      )			

ファミリーコンピュータ ファミコン スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。 ●MSXマークは株式会社アスキーの商標です。

コナミのソフトをお買い上げいただきありがとうございます。  
よりよい商品開発のためにアンケートにお答えください。

(1) ① お買い上げいただいたソフト名

② お買い上げ日	1 9 9	年	月	日
③ お買い上げの価格	円			

(2) ソフトの評価をお願いします。(○をつけてください)

①ソフト内容(1.大きらい 2.少しきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)	
②グラフィック(1.大きらい 2.ややきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)	
③音楽・効果音(1.大きらい 2.ややきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)	
④取扱説明書(1.不満 2.やや不満 3.ふつう 4.まあ満足 5.大満足)	
⑤難易度(1.難しい 2.やや難しい 3.ちょうどいい 4.やや簡単 5.簡単すぎる)	
⑥価格(1.高すぎる 2.やや高い 3.ちょうどいい 4.やや安い 5.安い)	
⑦満足度(1.不満 2.やや不満 3.ふつう 4.やや満足 5.大満足)	

(3) このソフトが発売されていることを何を見て知りましたか？(いくつでも可)

1.雑誌の広告 2.雑誌の記事 3.TVのCM 4.展示会・イベント  
5.友人・知人から聞いて 6.店頭 99.その他( )

(4) このソフトを買おうと決めたのはどうしてですか？(1つだけに○)

1.店頭で見て 2.友人のすすめ 3.店員のすすめ 4.雑誌広告で  
5.雑誌記事を見て 6.テレビCMを見て 7.コナミだから 8.展示会・イベントを見て

(5) このソフトをどこで買われましたか？

1.デパート 2.おもちゃ専門店 3.ディスカウントショップ 4.ファミコンショップ  
5.パソコン専門店 6.スーパー 7.電器店 99.その他( )

(6) このソフトは最高いくらまでなら買ってでもいいと思いますか？

円まで

(7) ソフト情報を得るためによく読む雑誌は？(いくつでも可)

1. MSX マガジン 2. コンプティーク 3. LOG IN 4. POPCOM 5. MSX FAN  
6. テクノポリス 7. OH! PC 8. マイコン BASIC マガジン 99. その他( )

(8) 所有しているX68000の種類と搭載メインRAM容量を教えてください。

種類： \_\_\_\_\_ メインRAM： \_\_\_\_\_ Mバイト

(9) 所有しているMIDI音源を教えてください。

(10) コナミに対する意見・希望・提案など、何なりとお書きください。

( このたびはX68000ソフト「グラティウスⅡ」を  
お買い上げいただき、誠にありがとうございます。 )

ビック  
チャンス!

このシールを官製ハガキに貼り、お客様の住所、氏名、年齢、学年または職業をご記入の上、下記あて先までご応募ください。抽選でGRADIUSⅡオリジナルグッズが当たります。

●景 品

- GRADIUSⅡテレホンカード  
先着…200名様
- GRADIUSⅡネームプレート  
10名様
- GRADIUSⅡスポーツタオル  
2000名様

●しめきり

平成4年4月30日  
(当日消印有効)

●あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
コナミ株式会社「I LOVE GRADIUSⅡ」係



- ※ 必ず官製ハガキでご応募ください。
- アンケートハガキでの応募は無効とさせていただきます。
- ※ なお、発表は景品の発送をもってかえさせていただきます。